JOGOS DE 16 BITS

Por NUNO ALMEIDA

TIRO NELES A DOIS PERDE COM ANIMAÇÃO

TÍTULO: U. N. Squadron
GÉNERO: Acção
MÁQUINA: Amiga

É uma verdade indiscutível que o aparecimento de *Silkworm* marcou uma nova tendência e um novo conceito na programação de *shoot'em ups* de *scroll* horizontal, para dois jogadores simultâneos.

Um desastre recente neste campo foi o *P-47 Thunderbolt*, que, embora fosse em gráficos bastante próximo do original, era uma tristeza ao nível dos movimentos.

Seguindo a linha de fatalidade fortemente inspirada em *P-47*, chega agora a todos os computadores a adaptação de um original das máquinas da CAPCOM. É *U.N. Squadron*, um jogo impressionante ao nível do pormenor de grafismo e execução, mas que é embaraçosamente grotesco e primitivo nos movimentos. Quase uma desgraça.

Na verdade, um primeiro olhar sobre o jogo e a sua apresentação, faz recordar um estilo já visto em *Dinasty Wars*, só que agora os guerreiros são outros, e, ao invés de se resolverem as coisas a cavalo, afastam-se os inimigos de um modo muito mais sofisticado, pilotando um F-14, um F-20 ou em alternativa um A-10. Podemos escolher um de três pilotos, e, como já vai sendo uma necessidade orgânica, é possível adquirir armamento cada vez mais poderoso, comprado ao desbarato no princípio de cada nível.

Mas nem tudo são vantagens, e esta política resume-se no final a um aparatoso fogo-de-artifício, pretendido pela US Gold como disparos. Este fogo cruzado, que encobre os inimigos e o nosso avião melhor do que tudo, era pouco, e por isso é preciso contar com umas rotinas de detecção de colisão dos *sprites*, muito manhosas, que só nos tiram uma vida quando querem, sempre que os ventos estão de feição.

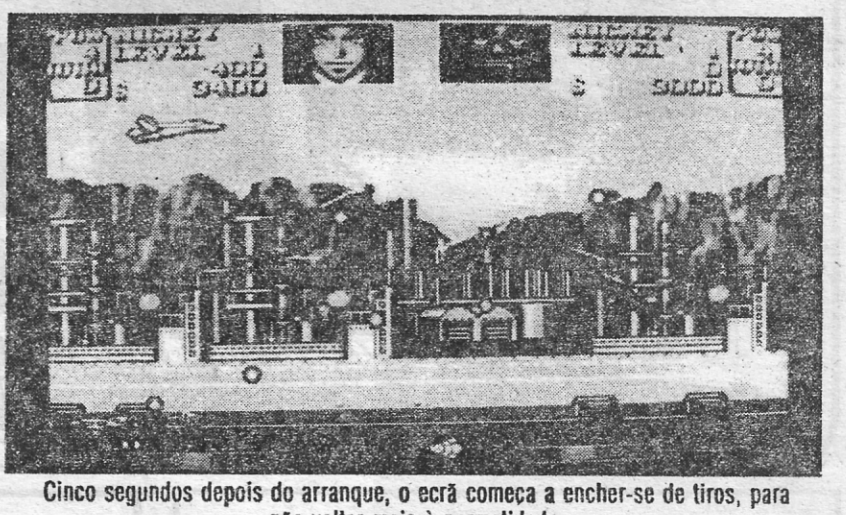
O melhor de *U.N. Squadron* resume-se, portanto, aos cenários, que, embora muito bem trabalhados e até diversificados (há acção no deserto, em instalações militares e numerosas batalhas aéreas de destino aleatório), continuam a caber numa única disquete.Enfim, é verdadeiramente uma pena não ser menos caótico a jogar, porque não há de certeza nada mais confuso no mercado, que obrigue a repetir a bom som, de forma sistemática e desconcertante "Mas onde é que está o meu avião? Ainda agorinha estava aqui, oh". Isto, no modo para um jogador, onde as coisas conseguem ser um pouco mais controláveis. Com dois jogadores ao mesmo tempo, o que se passa no ecrã é absolutamente indescritível e deve permanecer em segredo, por ser testemunho evidente de toda a abordagem filosófica do termo *Caos*.

A US Gold comenta este seu trabalho, dizendo que "Voar nesta missão é como... cumprimentar o diabo". Eles é que avançam com a ideia, em estilo de sugestão... e depois admiram-se.

Gráficos: 91%
Animação: 64% (grande confusão no ecrã)
Som : 85%
Jogabilidade: 66%
Dificuldade : 68%
Conselho: Apesar de tudo, vale a pena experimentar pelos cenários. Só por isso.

77%

Uma apresentação *déjà vu*. É *Dinasty Wars* chapado.



Cinco segundos depois do arranque, o ecrã começa a encher-se de tiros, para não voltar mais à normalidade.

QUARTET PUXA DOTES MUSICAIS

EXISTEM fundamentalmente dois tipos distintos de programas, para manipulação de som e composição musical.

Os programas compatíveis MIDI (Musical Instrument Digital Interface) permitem, através do computador, o controlo de um ou mais instrumentos musicais, com transferência de informação entre as duas unidades.

Mas a composição não deve ser limitada a quem possui um instrumento musical, e por isso existem programas com capacidade de produção de som, através dos 4 canais de som estéreo do Amiga e isto, note-se, sem recorrer a qualquer instrumento musical exterior.

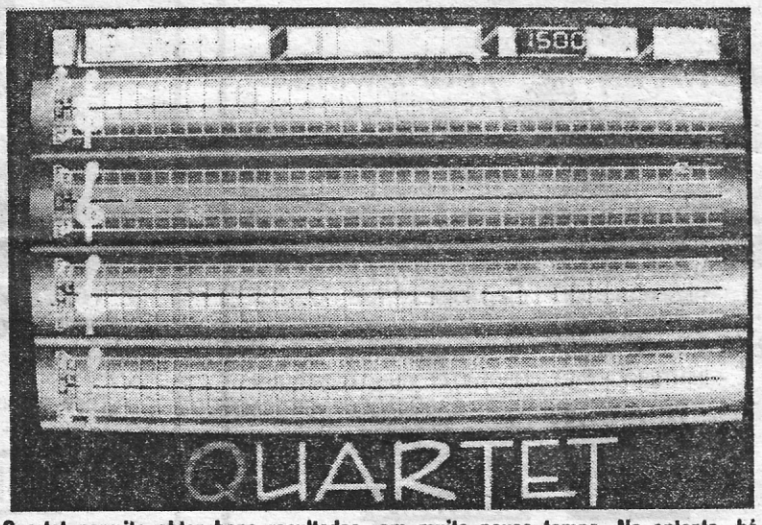
Quartet, lançado em 1990 pela Microdeal, inclui-se nesta última categoria e destina-se a uma camada de utilizadores não muito familiarizados com estas coisas da música e que procurem um programa capaz de os atrair, exigindo pouca ou nenhuma experiência no campo e, portanto, baseando-se apenas num poder criativo ansioso de dar frutos. Diz-se isto, porque **Quartet** é bem capaz de confundir quem já domina a matéria, não respeitando as leis básicas de uma pauta musical e enveredando antes por um estilo de representação muito próprio, onde o dó na escala não ocupa necessariamente a posição da pauta clássica.

Experimentámos ligar o Amiga a colunas separadas e, portanto, consideravelmente distantes uma da outra. Isto não só deu uma nova dimensão aos videojogos como realçou o óptimo som digital que se pode alcançar com programas de música (experimente-se e o som já não volta a sair pelo monitor ou televisão, outra vez...).

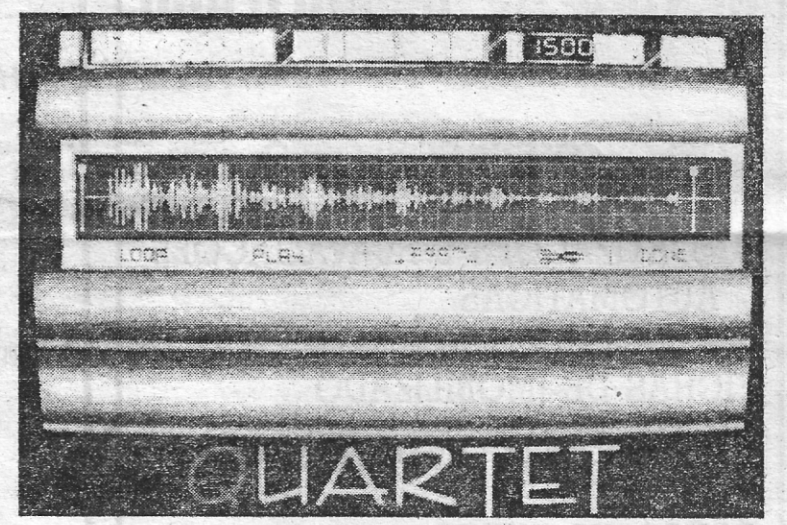
Agora, é possível determinar com exactidão no **Quartet**, qual o som que se pretende ouvir sair pela coluna direita ou esquerda (é claro que esta possibilidade também é válida num monitor estéreo, mas os resultados não são tão espectaculares e nítidos).

Existem quatro pautas e é permitido a todo o momento e através de um *menu*, a abertura de uma das directorias da segunda disquete (baterias, teclas, *mix, sints, voz digit*, etc.) e escolher dentro de cada uma, a ficha de som com que pretendemos trabalhar nesse momento. Neste caso, deve fazer-se LOAD SAMPLE visto tratar-se de uma ficha correspondente a um instrumento musical, portanto, nunca uma ficha de música (onde, em princípio, estão registados vários instrumentos).

Lógico será que qualquer que seja a *file* escolhida, correspondente a um dos mais de 100 sons diferentes, se pode trabalhar com este instrumento ou trecho de voz em todas as pistas de som disponíveis, sendo permitida a manipulação e reprodução em simultâneo de uma vasta gama de sons. Esta capacidade permite simular uma verdadeira orquestra, com a vantagem adicional de se poder tocar a música a velocidades impossíveis de alcançar humanamente, e, claro, só serve de estímulo às estruturas musicais que fogem em absoluto ao contexto dos instrumentos tradicionais.



Quartet permite obter bons resultados, em muito pouco tempo. No entanto, há programas mais poderosos e visualmente mais atraentes, mas que exigem muitas horas até se alcançar o produto final pretendido



Duas músicas de demonstração atestam como Mozart soa bem em estéreo, no Amiga

O centro de atracção do programa reside no facto da distribuição de notas ao acaso pela pauta, levar de imediato a resultados perceptíveis, que entusiasmam por demais a exploração das suas capacidades reais. No entanto, pode e deve dizer-se que **Quartet** não é indicado para os profissionais da música ou indústria discográfica, que encontram em **Music X** (já analisado na secção de sábado dos 16 bits) ou **Dr T's**, o sabor inalterável da produção musical a larga escala e com possibilidades praticamente infinitas. Isto, para não falar no recente **Noise Tracker 1.2** (a última «bomba» para mexer em som a sério)...

Quem não se considera propriamente um veterano nestes assuntos, mas sente vontade suficiente para avançar para projectos simples e de resultados rapidamente audíveis, tem em **Quartet** uma boa escolha para entrar no fascinante mundo do som. Depois, será bem fácil deitar a mão a «software» mais complicado e melindroso, de que falaremos na próxima semana.

VÊM AÍ ...

A editora Activision parece lutar contra algumas dificuldades económicas, o que ameaça já a distribuição de novidades em Inglaterra. E quando não há novidades em Inglaterra...

De qualquer modo, a falta de distribuição de software da Activision/Hewson não parece afectar os anunciados *R-Type II*, *Rubicon*, *Nebulus* e *Dragon Breed*. Ao menos salve-se o *R-Type II*. É pedir muito que chegue cá unzinho?

Robocop II - "Está de volta... para proteger os inocentes". É este o *slogan* da Ocean, ao pôr no mercado um título aguardado há meses. O super-polícia de Detroit vai voltar, num esquema de jogo semelhante ao original, mas com *sprites* maiores.

SAMSUNG
GEO, LDA. SETÚBAL
RUA JOÃO ELOY DO AMARAL, 81
TELEFONE 53 26 75
CRÉDITO
36 MESES 4 341$ MÊS } para
46 MESES 3 743$ MÊS } 100 contos
SEM ENTRADA
SUPER PROMOÇÃO — OFERTA MONITOR MONO 12"
XT 768 K RAM/CGA HERC. ENTRADA PARA 2 JOYSTICK 105 000$
XT + DISCO RÍGIDO 20 Mb ..... 169 000$
AT 1 Mb RAM/EGA/8 SLOTS DISCO RÍGIDO 30 Mb ..... 220 000$
386 2 Mb RAM/VGA 1024 16 MHZ/DISCO 40 Mb ..... 325 000$
INCLUI SISTEMA OPERATIVO E MANUAIS
IVA NÃO INCLUÍDO

maxi COMPUTERS

IBM, XT E AT SÃO MARCAS REGISTADAS DA INTERNACIONAL BUSINESS MACHINE

SIMPLESMENTE O MELHOR

VEJA AS ESPECIFICAÇÕES. COMPARE!!!

- 1MB memória Ram, expansível até 4 ou 8MB (AT ou 386).
- 6 slots de expansão.
- Suporte para co-processador matemático.
- Suporte Lim EMS 4.0.
- Acompanha driver para EMS.
- Shadow Ram disponível para rápido acesso ao Bios.
- 16 níveis interrupt/8 canais DMA.
- 0-1 Wait state seleccionável.
- Setup incorporado na própria Bios.
- Bateria recarregável na placa principal para manter configuração.
- Relógio e data em tempo real com bateria de backup.
- 1 floppy disk drive 3 ½ 1,44MB.
- 1 floppy disk drive 5 ¼ 1,2MB.
- 2 portas série (RS 232 C).
- 1 porta games/joystick.
- 1 porta paralela (Centronics) para impressora.
- 1 disco rígido Seagate ST157-A, com 45 MB/28MS e com interleave 1:1.
- Opcional: discos rígidos com maiores capacidades (até 1.05 gigabytes).
- Controladora única IDE para 2 hards e dois floppies.
- Placa VGA 256K 640 × 480 × 16 cores.
- Monitor VGA monocromático.
- Opcional: monitor VGA policromático com placa super VGA 512K 1024 × 768.
- Teclado destacável com 112 teclas, em português (inglês opcional) com calculadora LCD de 8 funções.
- Caixa moderna com display indicativo de velocidade.
- Fechadura de segurança para teclado.
- Comutadores de turbo e reset com luzes indicadoras.
- Fonte de alimentação de 200 watts com ventilador.
- Espaço interno para até 4 drives (floppies e hards).
- Sistema operativo DOS 4.01 em português.
- 2 anos de garantia integral.

PREÇOS DO EQUIPAMENTO **COMPLETO:**
★ IVA incluído ★

AT 286 16MHz: 279 000$00

386-SX 16MHz: 385 000$00

386-DX 25MHz: 449 000$00

✓ QUALIDADE
✓ PERFORMANCE
✓ TECNOLOGIA

COMPUTER EXPRESS
Rua Guilhermina Suggia, 6-D
Telefones 847 11 44-847 11 45
Fax 847 11 82 • 1700 Lisboa

2 ANOS DE GARANTIA

VERSÃO 3.0
GESTÃO DE IMOBILIZADO

CORPÓREO E INCORPÓREO

AMORTIZAÇÕES E REAVALIAÇÕES AUTOMÁTICAS

FICHAS DE IMOBILIZADO

HISTÓRICO DE AMORTIZAÇÕES

OBRAS EM CURSO

TABELA DE AMORTIZAÇÕES JÁ CARREGADA

CONTACTE-NOS

GESTINDATA
GESTÃO E INFORMÁTICA, LDA.

TRAVESSA DO CHAFARIZ, LOTE 4, SUBCAVE FRENTE
APARTADO 32 — 2686 SACAVÉM CODEX
TEL. 941 64 44 FAX 942 39 85

psis

HARDWARE / MS.DOS XENIX UNIX REDES / SOFTWARE

COMPUTADORES	CONTABILIDADE GERAL
IMPRESSORAS	CONTABILIDADE ANALÍTICA
TERMINAIS	CONTABILIDADE ORÇAMENTAL
OFFICE AUTOMATION	GESTÃO DE PESSOAL
VIDEOTYPING	FACTURAÇÃO
FOTOCOPIADORES	STOCKS
REGISTADORAS	GESTÃO DE LETRAS
ACESSÓRIOS	GESTÃO DE ALUNOS
UNIDADES DE ALIMENTAÇÃO ININTERRUPTAS	GESTÃO DE IMÓVEIS
	GESTÃO DE VINHO GENEROSO
	OUTRAS APLICAÇÕES VERTICAIS

olivetti SYSTEMS PARTNER
BMR software

CONSULTADORIA
FORMAÇÃO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

APOIO E VENDAS EM TODOS OS DISTRITOS

PSIS
PRODUTOS, SISTEMAS INFORMÁTICOS E SERVIÇOS, LDA.
SEDE: RUA DO BORJA, 55, 2.º C V D - 1300 LISBOA
TEL. 604102 677126 - FAX. 604102

NOVAS LOJAS:
AV. DA REPÚBLICA, 1301 — SALA 11 — V. N. GAIA
CENTRO COMERCIAL SACADI — V. N. FOZ CÔA

SOFTCLUB

DISTRIBUIDOR AUTORIZADO
AMIGA 500
AMIGA 2000
AMIGA 3000
COMMODORE C-64
PC COMMODORE

commodore

ULTIMAS NOVIDADES EM SOFTWARE
AOS MELHORES PREÇOS
AMIGA C-64 — ATARI ST-PC

MONITORES: **COMMODORE, PHILIPS, NEC**
IMPRESSORAS: **EPSON, NEC, SCHNEIDER, MANNESMAN**

Todo o tipo de acessórios e programas profissionais para AMIGA

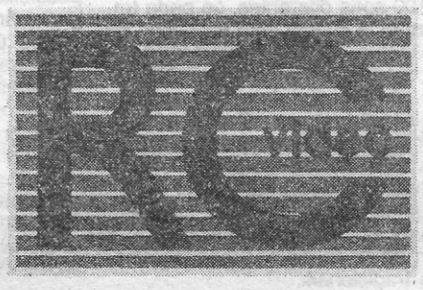
METRO PICOAS

CENTRO COMERCIAL CITY — Loja 18 — 2.º Piso
RUA TOMÁS RIBEIRO, 34-A-B — 1000 LISBOA
☎ 352 84 52

COMPUTADOR
VENDO
SAM COUPÉ SEM DRIVE
NA GARANTIA
Telefone 437 93 83

AGARRE-SE À ESTRADA
Veja o estado dos pneus
PREVENÇÃO RODOVIÁRIA PORTUGUESA

INFORMÁTICA
BANON E JESUS, LDA.
REVENDA
SOFTWARE e HARDWARE
Av. D. Nuno Alvares Pereira
Lote 6 B e C - Lojas 2 e 6 c/v
Telef. 275 01 16
2800 ALMADA



IMPROVE YOUR IMAGE!

- TECNOLOGIA VÍDEO DIGITAL
- CONTROLADOR DE COR ÚNICO
- MISTURADOR ÁUDIO COM 3 CANAIS
- COMPATÍVEL

PEÇA INFORMAÇÕES PARA:

CENTRO COMERCIAL PALLADIUM
Av. da Liberdade, 3, Loja 31
1200 LISBOA — Portugal
Telef. (01) 32 65 53 • Fax (01) 346 84 77

LEIRIA
SAMSUNG
COMPUTADORES

VS – INFORSANI, L.DA

QUINTA DE SANTO ANTÓNIO – LOTE 58 – LOJA 3 • LEIRIA • ☎ 3 51 67

CAMPANHA DE INÍCIO ESCOLAR
consulte-nos

JOGOS DE 16 BITS

Por NUNO ALMEIDA

BICHO GREMLINS SEM INTERESSE

TÍTULO: «Gremlins 2»
GÉNERO: Acção (?)
N.º DE DISQUETES: 1
MÁQUINA: Amiga 512 Kb/1 Mb

Com estreia já realizada nos cinemas, é agora tempo de *«Gremlins 2»* chegar aos computadores.

Sem se correr o risco de considerar a versão Amiga um desastre, começa por ser importante dizer-se que este trabalho da Elite está muito marcado pela forte influência que esta editora teve nos anos de ouro do «8 bits».

Assim e com a ideia generalizada de que a Elite ficou parada no tempo e não acompanhou a caminhada cada vez mais rápida da Ocean e da MirrorSoft, parte-se para *«Gremlins 2»* com a sensação de se estar a carregar em memória um jogo Spectrum. É isso mesmo, *«Gremlins 2»* além de muito roncar no *drive* (*«Turbo Out Run»* é uma harmoniosa sinfonia quando comparado com este), demora uma eternidade a ser carregado em memória. E se ao menos valesse o tempo de espera... Já dentro do jogo, dá-se de caras com uma espécie de plataformas já muito vistas e sem qualquer piada ou interesse. Os *«gremlins»* surgem de tudo o que é sítio e é preciso despachá-los a tiro. Quem achar interessante... avance.

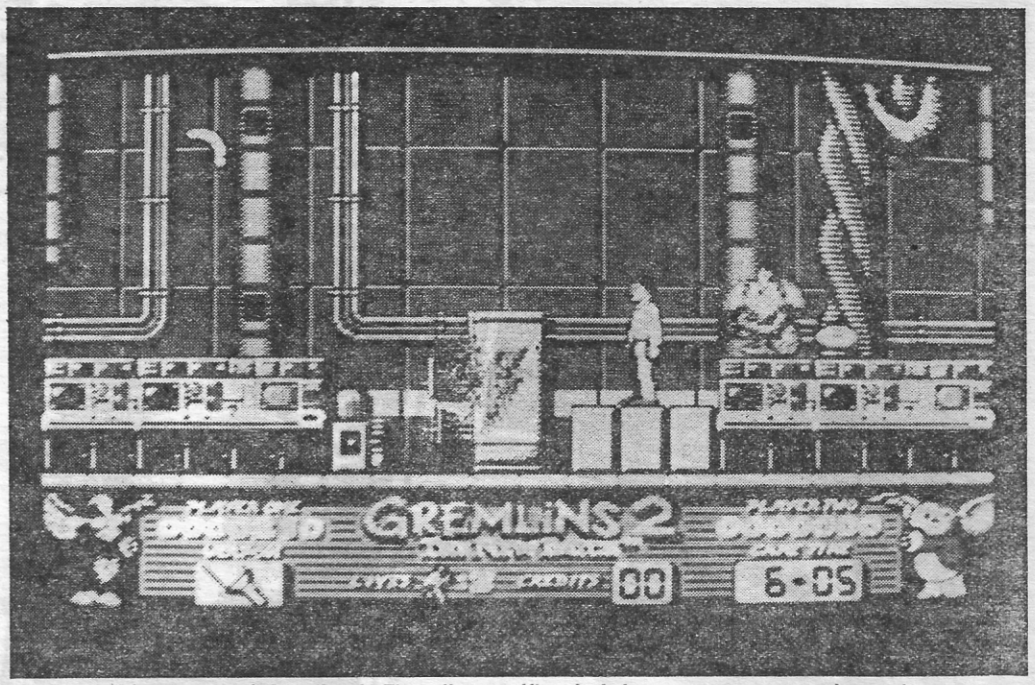
No final, e perdidas todas as vidas, o computador inicia uma longa epopeia de leitura de disquete. Depois de tanta espectativa e de muito piscar a luz do *drive*, surge um ecrã desapontante de *«Game Over»*.

«Gremlins 2» é lento a carregar, muito ruidoso e tem um intenso sabor a coisas que já não vendem e menos prazer dão a jogar.

GRÁFICOS: 60%
ANIMAÇÃO: 65%
SOM: 76%
JOGABILIDADE: 61%
DIFICULDADE: 71%
CONSELHO: ESTÁ MUITO VISTO.

65%

Bem te podes esconder no fundo da gaveta, que é esse o teu lugar



Só por acaso é Gremlins 2. Tirem-lhe o gráfico de baixo e passava por um jogo vulgar

Amiga & Amigos

Como já vai sendo norma, o Amiga ocupa grande parte do espaço hoje disponível. Sem perder tempo, vamos já à carta do leitor António José Gonçalves Alfacinha, de Oeiras.

«Gosto de começar com um apelo aos possuidores do Amiga e que estejam interessados em trocar programas e/ou ideias, com pessoas de ambos os sexos. A minha morada é na Rua Carlos Mardel nº 67-4º-esqº, 2780 Oeiras.

Quanto à maior parte das ajudas que vou indicar é necessário a utilização de um programa que permita a entrada na listagem do jogo. Quem não possuir esse utilitário pode escrever-me enviando uma disquete, que eu tenho muito gosto em fazer a cópia (o utilitário DISK X é o mais aconselhável).

Leisure Suit Larry – Para não responder ao questionário carregar em Alt e X logo depois de ser perguntada a idade.

Kick Off 1 – Procurar 6C 00 00 34 06 6C e trocar por 4E 71 4E 71 06 6C. A seguir procurar 66 00 00 0E e trocar por 4E 71 – por cada falta uma expulsão.

Player Manager – Fazer um jogo e gravar na disquete data com o nome Sav. Entrar na listagem da data e no local do nome da tua equipa vais encontrar uma série de FF. No fim dessa sequência de FF escreve 20. Ficas com uma bela quantia em dinheiro.

Aquanaut – Procura 53 79 00 B8 46 e troca o 53 por 52 vidas infinitas.

Back to the Future 2 – Procura 53 79 00 01 78 2E 66 32 e troca por 60 04 00 01 78 2E 60 32. Depois procura 53 79 00 01 78 2E 66 06 e troca o 53 79 por 60 0C. Vidas infinitas.

Fire & Forget 2 – Procura o 53 79 00 03 D7 AC e troca o 53 79 por 60 04 – vidas infinitas.

Fire and Brimstone – Procura 67 04 6A 00 e troca por 4E 71 60 00 – vidas.

Twinworld – Procura 08 00 00 00 66 00 00 84 e troca o 66 por 60 – vidas.»

Pirates

As sempre procuradas ajudas para *Pirates*, chegaram de Lisboa, do leitor Rafael António Freitas Santos. Há também códigos e instruções para outros jogos do Amiga. O Rafael pede ajuda para *Shadow of the Best* (Quem não precisa de ajuda no *Shadow*?) e pretende adquirir o manual de *F-29 Retaliator*.

«Envio este material para os possuidores do *Commodore Amiga*. Aqui estão algumas dicas e códigos para alguns jogos. Gostava que me enviassem algumas dicas sobre o *Shadow of the Beast II* e quem tivesse o manual do *F-29 Retaliator* contactar para Rafael Santos no telefone 9470271.

PIRATES
1660
TREASURE FLEET ARRIVES AT *CAMPECHE*
JANEIRO (princípio do mês)
TREASURE FLEET ARRIVES AT *CARTAGENA*
JUNHO (fim do mês)
SILVER TRAIN ARRIVES AT *MARACAÍBO*
ABRIL (fim do mês)
SILVER TRAIN ARRIVES AT *PANAMÁ*
JULHO (fim do mês)
TREASURE FLEET ARRIVES AT *PUERTO BELLO*
NOVEMBRO (princípio do mês)
TREASURE FLEET ARRIVES AT *SANTA MARTA*
OUTUBRO (fim do mês)
TREASURE FLEET ARRIVES AT *HAVANA*
FEVEREIRO (fim do mês)
SILVER TRAIN ARRIVES AT *CARACAS*
MARÇO (fim do mês)
SILVER TRAIN ARRIVES AT *RIO DE LA HACHA*
MAIO (princípio do mês)
TREASURE FLEET *VERA CRUZ*
JANEIRO (fim do mês)
TREASURE FLEET ARRIVES AT *CARACAS*
SETEMBRO (princípio do mês)
1680
SILVER TRAIN ARRIVES AT *PANAMÁ*
AGOSTO (fim do mês)
TREASURE FLEET ARRIVES AT *VERA CRUZ*
FEVEREIRO (princípio do mês)
SILVER TRAIN ARRIVES AT *CUMANÁ*
ABRIL (princípio do mês)
TREASURE FLEET ARRIVES AT *PUERTO BELLO*
NOVEMBRO (fim do mês)
SILVER TRAIN ARRIVES AT *CARACAS*
ABRIL (fim do mês)
TREASURE FLEET ARRIVES AT *CAMPECHE*
JANEIRO (fim do mês)
SILVER TRAIN ARRIVES AT *SANTA MARTA*
JULHO (princípio do mês)
SILVER TRAIN ARRIVES AT *CARTAGENA*
JULHO (fim do mês)
TREASURE FLEET ARRIVES AT *HAVANA*
MARÇO (princípio do mês)
SILVER TRAIN ARRIVES AT *MARACAÍBO*
MAIO (fim do mês)
SILVER TRAIN ARRIVES AT *PUERTO BELLO*
OUTUBRO (princípio do mês)
TREASURE FLEET ARRIVES AT *CARTAGENA*
DEZEMBRO (fim do mês)

PIPEMANIA
1 – HANA
2 – GRIN
3 – REAP
4 – SEED
5 – GROW

NAVY MOVES
Código da 2ª partye – 786169 (este código também serve para a 2ª parte do *AFTER THE WAR*)

FLOOD
Level 12 – Passoword *VINE*
Level 18 – Passoword *JING*
Level 22 – Passoword *REED*

NEVER MIND
0 – MMMRHM
1 – AMMRHA
2 – HMMRHH
3 – VMMRHV
4 – PMMRHP
5 – GMMRHG
6 – IMMRHI
7 – RMMRHR
8 – MAMRHW
9 – AAMRHN
10 – HAMRHZ
11 – VAMRHT
12 – PAMRHL
13 – GAMRHQ
14 – IAMRHB
15 – RAMRHF
16 – HAMWHM
17 – AHMWHA
18 – HHMWHH
19 – VHMWHV
20 – PHMWHP
21 – GHMWHG
22 – IHMWHI
23 – RHMWHR
24 – MVMWHW
25 – AVMWHW
(Passowords para níveis mais avançados)

FIENDISH FREDDY
(mergulhos)
YOGA – Esquerda
KING TUT – Direita
DIVE BOMB – Baixo
SWAN DIVE – Cima
NOSE PITCH – (Diagonal) Direita, Baixo
BALLET – (Diagonal) Esquerda, Baixo
RECLINE – (Diagonal) Esquerda, Cima
PIKE – (Diagonal) Direita, Cima
NOTA: Todas as posições são feitas premindo em *fire* do *Joystick*

TOPIS

Clinfor INFORMÁTICA E SERVIÇOS, LDA.

os melhores preços!

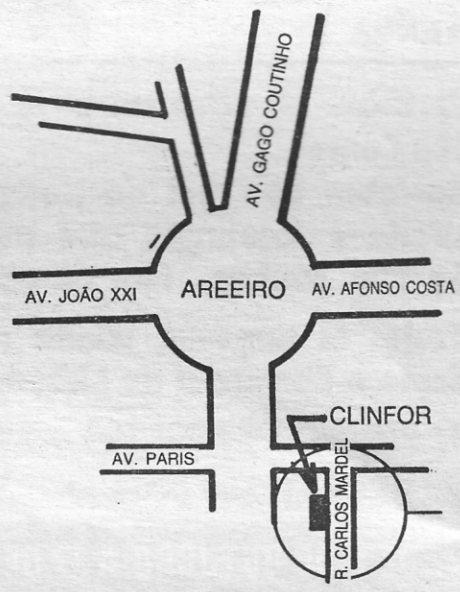
TOPIS XT
1 DRIVE, DISCO 30 MB
MONITOR MONO, 1 MB
12 MHZ
160 000$

TOPIS 386 SX
1 DRIVE, DISCO 65 MB
MONITOR MONO, 1 MB
16 MHZ
298 000$00

TOPIS 286
1 DRIVE, DISCO 40 MB
MONITOR MONO
1 MB, 12 MHZ
212 000$

TOPIS 386 20 MHZ
1 DRIVE, DISCO 80 MB, MONITOR
MONO, 1 MB, 20 MHZ
405 000$

PAGAMENTOS FACILITADOS



Clinfor
INFORMÁTICA E SERVIÇOS, LDA.

RUA CARLOS MARDEL, 141, 1.º-E
TELEF. 80 82 23 - 89 67 12
FAX 80 82 73
1900 LISBOA
(Junto ao Metro do Areeiro)

CENTRO C. GÁLIA
AV. ALMIRANTE REIS, 123, Lj. 10
TELEF. 52 68 20
1000 LISBOA
(Entre o Metro Arroios e Portugália)

PREÇOS A ADICIONAR
IVA DE 17%

JOGOS DE 8 BITS

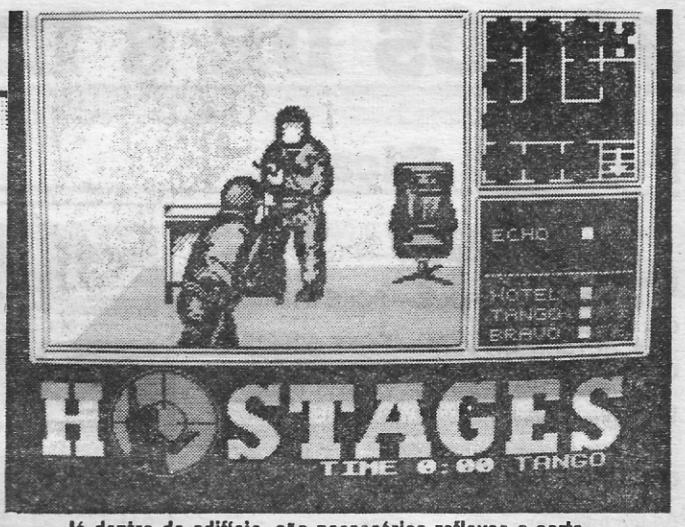
Por VÍTOR PEDRO

Êxito de Amiga chega ao Spectrum

FORÇA DE INTERVENÇÃO LIBERTA EMBAIXADA

Num momento da apresentação, os gráficos são sem dúvida apetitosos. Tudo isto tem movimento

A 1.ª etapa, desenrola-se nas ruas em redor da embaixada



Já dentro do edifício, são necessários reflexos e sorte...

Só este pormenor, aqui na versão Amiga, foi esquecido no Spectrum, o resto está lá tudo

Título: HOSTAGES

Há dois anos, a Infogrames lançou *Hostages* para o Commodore Amiga. Pouco depois, o jogo era considerado um sucesso e facilmente subiu na tabela dos mais vendidos.

Muito tempo se esperou, desde então, pelo aparecimento da versão Spectrum, mas felizmente valeu a pena. Pode-se afirmar com certeza, de que *Hostages* é um jogo que não terá dificuldade em alcançar o sucesso de um *Target Renegade* ou de um R-Type.

Este novo título é mais um marco para os jogos de 8 «bits». Quanto ao jogo em si, pouco ou nada difere da versão Amiga.

Um grupo de terroristas apoderou-se de uma embaixada, as suas exigências não são aceites e imediatamente é chamada a Força de Combate de Intervenção Directa.

A operação de salvar os reféns detidos na embaixada é feita em duas etapas. Na primeira é necessário colocar três agentes (Delta, Echo e Mike) em pontos estratégicos dos edifícios em redor da embaixada e como é óbvio, os terroristas tentam impedir que tal aconteça com holofotes. Quando um membro do grupo é apanhado por um foco de luz, solta-se uma rajada de tiros, que muitas vezes atinge o alvo.

Para evitar uma dificuldade exagerada, há a possibilidade de escolher três níveis: Respectivamente *Lieutenant* (poucos reféns e com reflexos lentos), *Captain* (número de reféns aumenta assim como os reflexos), *Commander* (enorme número de reféns a salvar e de terroristas a abater).

Na segunda etapa desta operação, três membros descem de helicópteros no terraço da embaixada e entram pelo último dos três pisos que compõem o edifício.

Depois é abater quase tudo o que se mova (é de evitar os outros dois membros, assim como os reféns).

A situação só se torna bastante delicada, quando se encontra na mesma sala um refém e um terrorista. Aí, só a pontaria e um pouco de sorte salvam a missão.

Quanto à apresentação, está muito completa e são vistos efeitos espectaculares, as imagens falam por si...

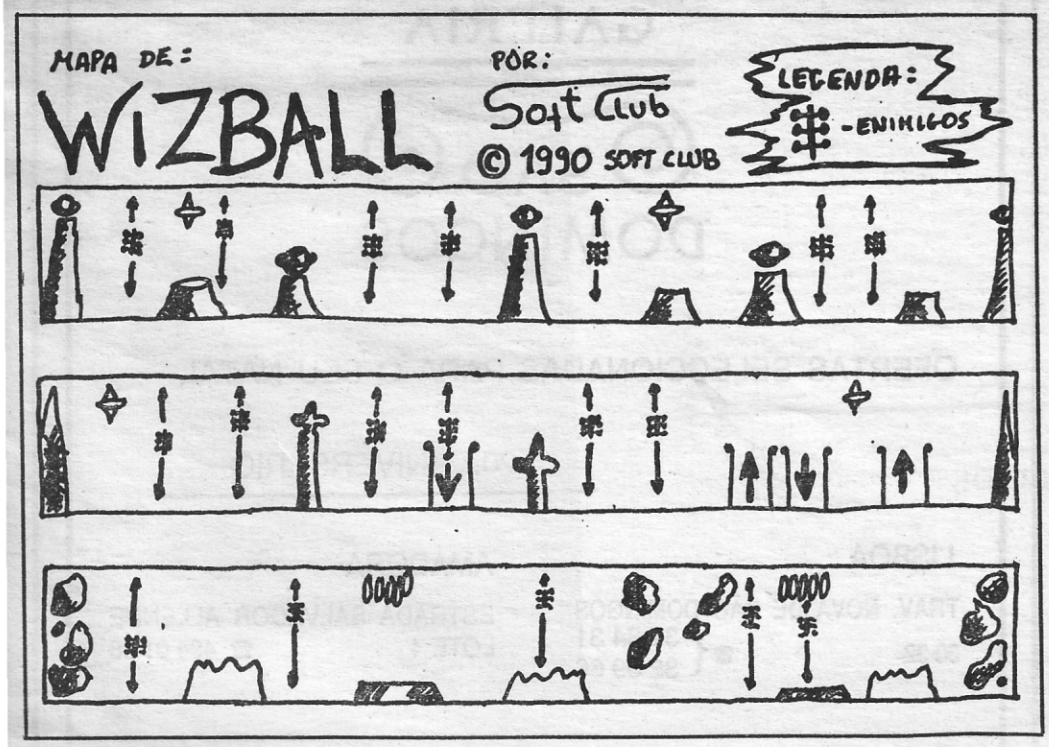
Tanto na 1.ª como na 2.ª fase de jogo, a acção é o prato forte, que torna este jogo obrigatório, para todos.

A Infogrames está de parabéns por ter realizado este bom trabalho, já esperado há algum tempo. Ficamos à espera de mais e melhor ??

Género: Acção
Gráficos: 9
Movimento: 9
Dificuldade: 8
Conselho: Corra para a loja!

9

Pokes & Dicas



MUITOS mapas, para além de uma montanha de pokes e dicas, caracterizam o material de hoje por estas páginas. Não esquecendo um conjunto de cartas do SOFT CLUB, do Bairro do Miradouro.

São tantas as cartas enviadas pela SOFT CLUB, Bairro do Miradouro, Rua 4 da Infantaria, n.º 8 — 2685 Catujal, Sacavém, que os monstros têm que fazer atacados. Desta vez são mais duas.

«Somos, mais uma vez, o grupo SOFT CLUB que, desta vez, envia o mapa de WIZBALL, que esperamos seja da melhor utilidade. Enviamos, também, uma «salada» recheada de *dicas* e *pokes* e mais algumas ajudas para muitos jogos. Bem, por último, informamos que o nosso grupo está aberto a trocas de correspondência, principalmente trocas de jogos (possuímos cerca de 300 jogos, e este número está sempre a aumentar). Caso estejam interessados escrevam para: SOFT CLUB — Bairro do Miradouro, Rua 4 de Infantaria, n.º 8 — 2685 Catujal – Sacavém.

Aqui vai o material:

THE UNTOUCHABLES — Se conseguir entrar na tabela de recordes, escreva «HUMPHREY BOGART», teclando em "Q", "W", "E", simultaneamente em qualquer nível, levá-lo-á ao próximo nível.

- *GI-HERO* — POKE 50816,101 (Ver o final do jogo).
- *ELIMINATOR* — POKE 35179,50 (Imunidade). POKE 35962,0 (Vidas infinitas).
- *SCORE 3020* — POKE 44981,0 (Bolas infinitas).
- *INTERNATIONAL MANAGER* — Os jogadores retiram-se do futebol entre os 28 e os 34 anos.
- *R-TYPE* — POKE 37129,201 (Sem inimigos). POKE 38253,58: POKE 38260,25: POKE 30048,58 (Imunidade).
- *JACK THE NIPPER II* — POKE 43251,0 (Vidas infinitas).
- *THROUGHT TRAP DOOR* — POKE 47492,0 (Vidas infinitas).
- *CHUCKIE EGG II* — POKE 65535,184 (Vidas infinitas).
- *THUNDER CATS* — POKE 62051,201 (Vidas infinitas).
- *BENNY HILL* — POKE 34957,41 (Vidas infinitas).

CV MICROINFORMÁTICA

INCRÍVEL NATAL NA CV

XT

Topis 12 Mhz
XT 12 MHZ, 1 MB, 1 DRIVE, MONITOR MONO
DISCO DE 30 MB ..... 156 000$00

City Desk 12 Mhz
XT 12 MHZ, 640 KB, 1 DRIVE, MONITOR MONO
DISCO DE 30 MB ..... 152 000$00

AT

Topis 12 Mhz
AT 286 1 MB, 1 DRIVE, MONITOR MONO
DISCO DE 40 MB ..... 199 900$00

City Desk 12 Mhz
AT 286 2 MB, 1 DRIVE, MONITOR MONO
DISCO DE 40 MB ..... 219 900$00

Ecoprom 16 Mhz
AT 286, 1 MB, 1 DRIVE, MONITOR VGA COR,
DISCO DE 40 MB/25 MS, TECLADO AMERICANO-PORTUGUÊS,
MOUSE GENIUS, SIST. OP. DOS 4.01 E CURSO
À ESCOLHA ..... 280 000$00

386

Topis 16 Mhz
386 SX, 1 MB, 1 DRIVE, MONITOR MONO,
DISCO DE 65 MB ..... 285 600$00

City Desk 20 Mhz
386 SX MINITOWER, 20 MHZ, 1 DRIVE, MONITOR
MONOCROMÁTICO, DISCO DE 65 MB ..... 319 000$00

ANTES DE COMPRAR O VOSSO COMPUTADOR, VENHA SABER DAS NOSSAS OUTRAS PROMOÇÕES DE NATAL

FIBER CRÉDITO
COMPRE O SEU COMPUTADOR EM 12 OU 18 MENSALIDADES

ABERTO AO SÁBADO

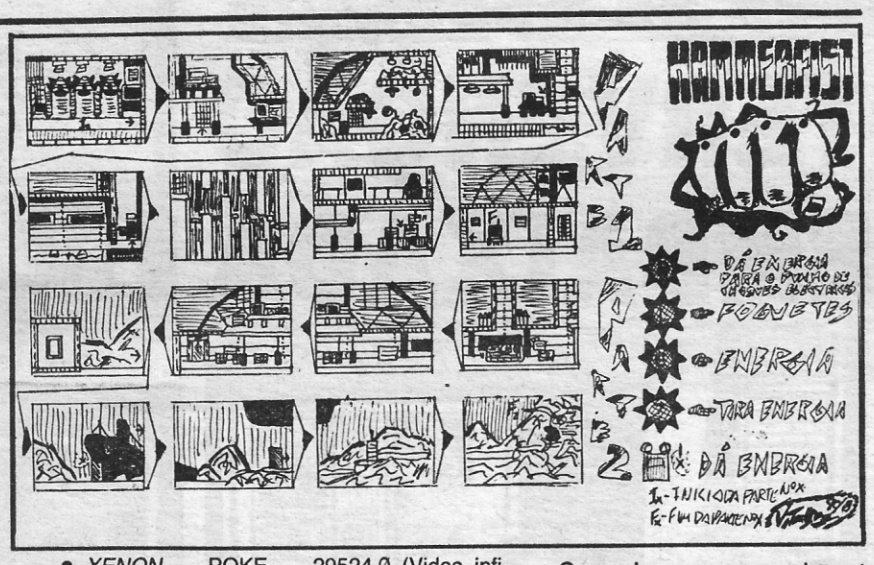
ACEITAMOS REVENDEDORES EM TODO O PAÍS

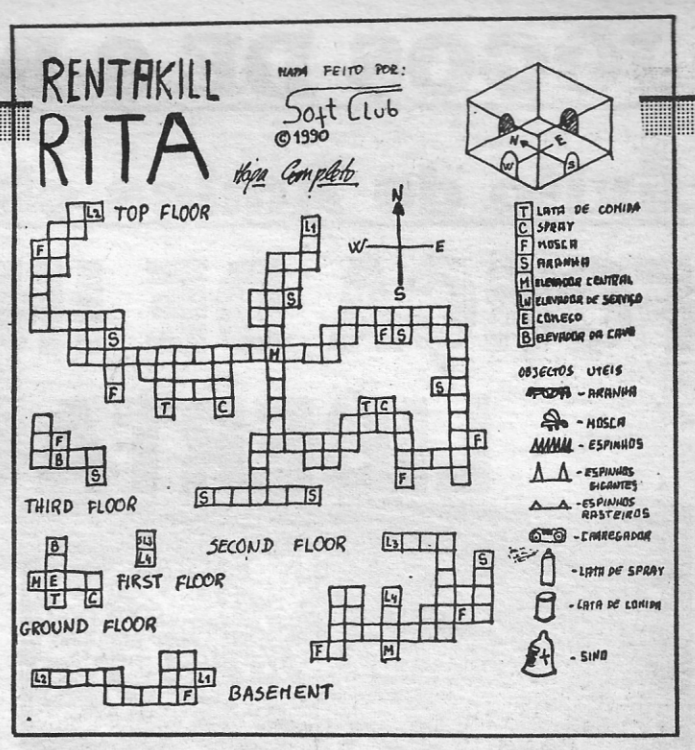
CALÇADA DO CARMO, 60 — 1200 LISBOA
TELEFS. 32 81 02 - FAX 32 32 33

PARA MELHORES INFORMAÇÕES, FAVOR REMETER-NOS:
☐ REPRESENTANTE COMERCIAL
☐ CATÁLOGOS E TABELAS
☐ INFORMAÇÕES
POR FAX OU TELEFONE

JOGOS DE 8 BITS Por VÍTOR PEDRO

Pokes & Dicas





- *RYGAR* — POKE 61577,Ø (Vidas infinitas).
- *OPERATION WOLF* — POKE 4Ø71Ø,Ø (Créditos infinitos).
- *RICK DANGEROUS* — POKE 58356,Ø (Vidas infinitas).
- *RETURN OF JEDI* — POKE 52140,Ø (Vidas infinitas).
- *IKARI WARRIORS* — Quando o jogo entrar, premir (uma de cada vez) PETELIVES.
- *RENEGADE III* — POKE 6ØØ42,Ø: POKE 6ØØ44,25Ø (Vidas e imunidade).
- *NINJA COMMANDO* — POKE 29676,255 (Vidas infinitas).
- *HUNDRA* — POKE 42478,Ø (Vidas infinitas).
- *TELADOW* — POKE 35969,Ø: POKE 65Ø74,Ø: POKE 63471,255 (Vidas infinitas).
- *AVENGER* — POKE 51957,58 (Vidas infinitas).
- *HARD DRIVIN'* — Premir AZERT.
- *JAIL BREAK* — POKE 53Ø3Ø,2Ø1 (Imunidade).
- *TURBO GIRL* — POKE 27269,255 (Imunidade).
- *GONZALEZ* — POKE 32382,Ø: POKE 35749,Ø (Vidas infinitas).
- *LIVINGSTONE II* — Vidas infinitas na 2.ª fase teclar opera + barra de espaços.
- *H. K. M.* — Quanto menos tempo for pressionada a tecla FIRE, maior será o pontapé.
- *ALTERED BEAST* — POKE 25585,Ø (Vidas infinitas).
- *PACMANIA* — POKE 35141,Ø (Créditos infinitos).
- *MATCH DAY II* — Opção «start old league» → 3AOBSAGM43T4SD5.
- *MORTADELO Y FILEMON II* — Código de acesso à 2.ª fase — LOS MÁS BESUGOS.
- *SILK WORM* — POKE 47894,Ø (Vidas infinitas).
- *GOODY* — POKE 42163,2Ø1 (Vidas infinitas).
- *CLEVER & SMART* — (Vidas infinitas).
- *BEACH VOLLEY* — Tentem fazer o «smash» longe da rede e quando a bola já vier em sentido descendente.
- *VIGILANTE* — POKE 4ØØ89,25Ø (Vidas infinitas).
- *POWER DRIFT* — Trocamos a mudança somente quando a velocidade atingir os 12Ø mph. Deste modo ninguém nos ultrapassará.
  POKE 47222,Ø (Créditos infinitos).
  POKE 47242,Ø (Classificação garantida).
- *XENON* — POKE — 29524,Ø (Vidas infinitas).
- *YETI* — POKE — 47894,Ø (Vidas infinitas).
- *ADVANCED SOCCER SIMULATOR* — POKE 34486,2Ø1 (bolas infinitas).
- *ROCK'N ROLLER* — POKE 26936,2Ø1 (imunidade).
- *DOUBLE DRAGON* — POKE 37Ø5Ø,n (n=Ø — 255 — Créditos infinitos).
- *R — TYPE* — POKE 5ØØ48,62 (Créditos infinitos).
- *LAST NINJA II* — POKE 36578,1 (Vidas infinitas).
- *RESCATE ATLANTIDA* — As chaves são:
  2.ª fase = 9E2E4E6D.
  3.ª fase = 9E0EEA6D.
- *CRAZY CARS* — POKE 294Ø3,Ø (Vidas infinitas).
- *BUGGY BOY* — POKE 37966,24 (Vidas infinitas).
- *TIGER ROAD* — POKE 58167,n (entre Ø–255 – energia infinita).
- *HUMPHREY* — TECLAR «E», «A», «S», «Y».
- *WEST & FARGO* — TECLAR «W», «E», «S», «T».
- *MORTADELO Y FILEMON II* — Para se conseguir vidas infinitas nas duas fases, carrega-se simultaneamente as teclas «C», «U» e «P» durante o jogo.
- *LIVINGSTONE II* — Para vidas infinitas na primeira fase teclar simultaneamente as teclas «C» e «J»; para a segunda parte consegue-se o mesmo efeito teclando as teclas da palavra «OPERA».
- *EARTHLIGHT* –
  POKE 51618,Ø (mísseis infinitos).
  POKE 5ØØ27,Ø: POKE 5ØØ29,Ø (Vidas infinitas).
  POKE 5Ø211,Ø: POKE 5Ø52Ø,2Ø1 (escudo infinito).
  POKE 5Ø127,Ø: POKE 5Ø581,2Ø1: POKE 5Ø765,58 (Fuel infinito).
- *EARTHLIGHT* — 128 K
  POKE 51710,Ø (mísseis infinitos).
  POKE 5Ø119,Ø: POKE 5Ø121,Ø (Vidas infinitas).
  POKE 5Ø3Ø3,Ø: POKE 5Ø612,2Ø1 (escudo infinito).
  POKE 5Ø264,Ø: POKE 5Ø673,2Ø1: POKE 5Ø857,58 (Fuel infinito).
- *DESOLATOR*
  POKE 39636,167 (Vidas infinitas).
  POKE 36949,Ø (Bombas ilimitadas).
  POKE 36770,Ø (Saltos ilimitados).
  POKE 33812,x (x – número de fase I <=x <5)
  POKE 34177,n: POKE 32757,n (n= número de vidas).

Rentakill Rita

Outra das cartas do *Softclube* chegou-nos com um mapa completo de *Rentakill Rita* e mais uma mão-cheia de material.

- *SKATE CRAZY*

```
1Ø REM CARREGADOR SKATE CRAZY — SOFT CLUB
1ØØ BORDER Ø: PAPER Ø: INK 7: CLEAR: LOAD "" CODE 23296,142
11Ø POKE 23658,8
12Ø PRINT AT 1,Ø; PAPER 7; INK 2; FLASH 1; "POKES PARA A PARTE 1"
13Ø LET A$= "ENERGIA ILIMITADA": GO SUB 1ØØØ: IF A THEN POKE 23403,Ø
14Ø LET A$= "NÃO HÁ FADIGA": GO SUB 1ØØØ: IF A THEN POKE 23406,Ø
15Ø LET A$= "NÃO IMPORTA O JURADO": GO SUB 1ØØØ: IF A THEN POKE 2341Ø,Ø: POKE 23415,Ø
16Ø PRINT AT 1,25; INK 7; PAPER 2; FLASH 1; "2"
17Ø LET A$= "VIDAS INFINITAS": GO SUB 1ØØØ: IF A THEN POKE 23373,Ø: POKE 23376,Ø
18Ø LET A$= "TEMPO ILIMITADO": GO SUB 1ØØØ: IF A THEN POKE 23381,Ø
19Ø CLS: PRINT #1; AT 1,Ø; PAPER 1; INK 7; FLASH 1; "CARREGANDO SKATE CRAZY"
2ØØ PRINT USR 23296
1ØØØ LET A$= A$+ "?": INPUT "": PRINT #1; AT 1,Ø; PAPER 1; INK 7; TAB (32-LEN A$) /2; A$
```


VENCEDOR DO LEÃO DE PRATA
Para o Melhor Realizador – **Martin Scorsese** – do Festival de Veneza de 1990.

WARNER BROS. APRESENTA
UMA PRODUÇÃO DE IRWIN WINKLER UM FILME MARTIN SCORSESE GOODFELLAS ROBERT DE NIRO • RAY LIOTTA • JOE PESCI • LORRAINE BRACCO and PAUL SORVINO
FILME EDITOR THELMA SCHOONMAKER PRODUÇÃO CRIADA KRISTI ZEA DIRECTOR DE FOTOGRAFIA MICHAEL BALLHAUS, ASE PRODUTOR EXECUTIVO BARBARA DE FINA BASEADO NA NOVELA Wiseguy NICHOLAS PILEGGI
ARGUMENTO DE NICHOLAS PILEGGI & MARTIN SCORSESE PRODUZIDO POR IRWIN WINKLER REALIZADO POR MARTIN SCORSESE

FILME DE QUALIDADE M/ 16 ANOS

HOJE ESTREIA NOS CINEMAS

ALFA — AMOREIRAS — FONTE NOVA — QUARTETO — LUMIÈRE — S. JOÃO (PORTO)

GALERIA
SÃO DOMINGOS

OFERTAS SELECCIONADAS PARA O SEU NATAL

20.º ANIVERSÁRIO

LISBOA
TRAV. NOVA DE SÃO DOMINGOS 30-32
☎ 32 84 31 / 32 09 66

AMADORA
ESTRADA SALVADOR ALLENDE LOTE 4
☎ 494 01 68

RESTAURANTES

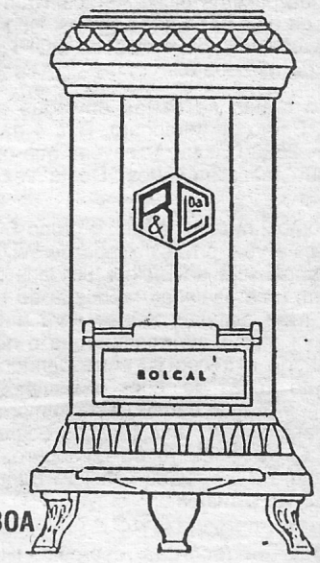
ANUNCIE NESTA SECÇÃO PUBLICITÁRIA

CONTACTE-NOS PELOS TELEFONES 346 08 27 e 347 65 34

ROLDÃO & CALDEIRA

DESDE 1931

O VERÃO NO INVERNO
SALAMANDRAS



TRAV. NOVA DE S. DOMINGOS, 28 — 1100 LISBOA
☎ 32 53 32
RUA FRANCISCO SANCHES, 158-A/B – 1100 LISBOA
(à Praça do Chile) TELEF. 814 82 07

```
1010 LET K$= INKEY$: IF K$ <> "S" AND K$
     <> "N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$ <> "" THEN GO TO 1020
1030 BEEP .1,20: LET A= K$= "N": RETURN
9999 SAVE "SKATE.POKE" LINE 100
```

• *DARK SIDE*

```
 10 REM CARREGADOR DARK SIDE —
    SOFT CLUB
 70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS:
    CLEAR 24999
 80 PRINT "COLOCAR CASSETE EM ANDA-
    MENTO E TECLAR UMA TECLA": PAU-
    SE 0
 90 LOAD "" CODE 65088
100 FOR N=65275 TO 65286: READ A:
    POKE N,A: NEXT N
110 DATA 205, 120, 255, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
    0
120 FOR N= 65400 TO 65425: READ B:
    POKE N,B: NEXT N
130 DATA 33, 0, 64, 84, 30, 1, 117, 1, 255,
    26, 237, 176, 175, 50, 226, 185, 50, 43,
    187, 50, 136, 177, 50, 22, 186, 201
9000 CLS: RANDOMIZE USR 65088
9200 REM★★★★★★POKES★★★★★★★★
9300 POKE 47586,0: REM FUEL INFINITO
9400 POKE 47915,0: POKE 45448,0: REM
     SHIELD INFINITO
9500 POKE 47638,0: REM TEMPO INFINITO
```

• *MARAUDER*

```
 10 REM CARREGADOR MARAUDER —
    SOFT CLUB
110 CLEAR 24767: INK 7: BORDER 0:
    PAPER 0: FOR F= 55000 TO 55032:
    READ A: POKE F,A: NEXT F: FOR F=
    23400 TO 23418: READ A: POKE F,A:
    NEXT F
120 DATA 33, 0, 252, 17, 96, 236, 1, 20, 0,
    237, 176, 62, 201, 50, 115, 236, 205, 96,
    236, 62, 104, 50, 165, 254, 62, 91, 50,
    166, 254, 205, 19, 252, 201
130 DATA 62, 0, 50, 61, 102, 62, 0, 50, 183,
    133, 62, 245, 50, 66, 102, 195, 0, 128,
    201
140 INPUT "NUM.FASE?", A
150 LET A=A-2: POKE 23401, A
160 LOAD "" CODE 64512: RANDOMIZE
    USR 55000: RANDOMIZE USR 64531
```

• *BIONIC COMMANDO*

```
 10 REM CARREGADOR BIONIC COMMAN-
    DO — SOFT CLUB
 70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS:
    CLEAR 28663: POKE 23658,8
 80 PRINT "COLOCAR CASSETE EM ANDA-
    MENTO E TECLAR UMA TECLA": PAU-
    SE 0
 90 LOAD ""SCREEN$: LOAD"" CODE
100 INPUT "QUERES VIDAS INFINITAS
    (S/N)"; A$: IF A$= "S" THEN POKE
    34274,0
9000 CLS: RANDOMIZE USR 50896
```

Senda Selvagem.

Também mais uma vez, Vítor Brás ocupa uma boa parte do espaço «Pokes e Dicas» com bons mapas. A morada do nosso leitor é Rua A, lote 9, 1.º Dt.º Casal Gouveia, Massamá, 2745 Queluz.

«Escrevo novamente para mandar mais dois mapas: um das duas primeiras partes do *Hammerfist* e da segunda parte do *Senda Selvagem*. Quanto a *dicas* começo pelo *Hammerfist*.

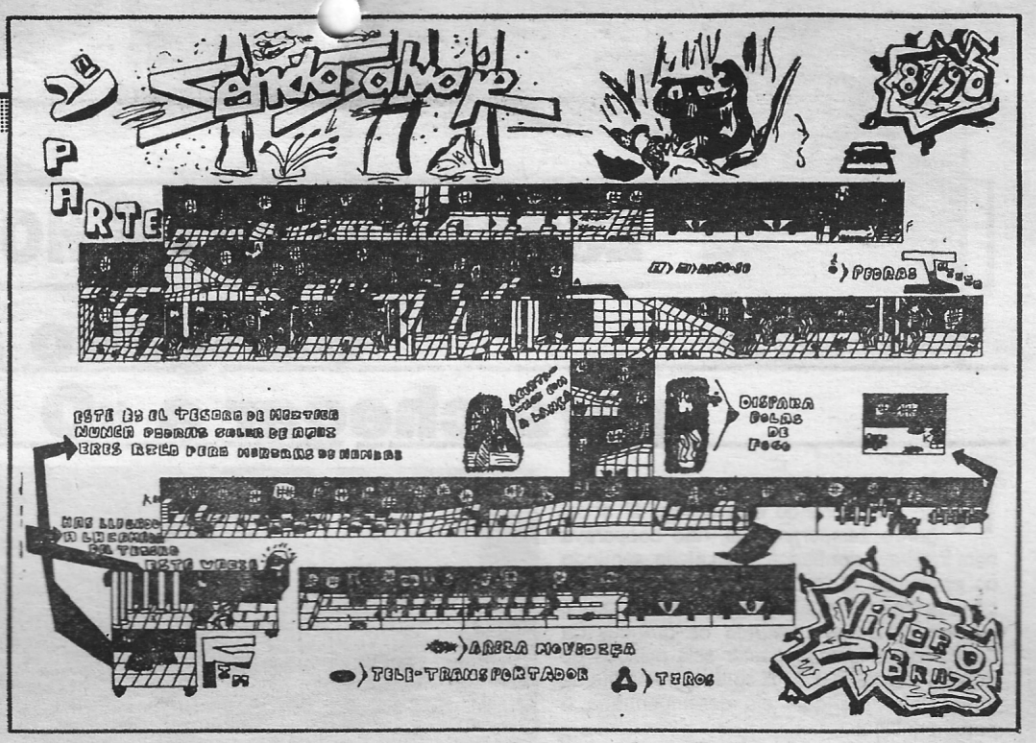
Hammerfist — Controlamos dois hologramas que têm capacidades diferentes. A rapariga pode atingir pontos altos dando piruetas. Pode matar os inimigos a pontapé ou fazendo piruetas para cima deles. O outro personagem possui duas armas; um lançador de foguetes e um punho de choques eléctricos.

A nossa missão é destruir o centro holográfico. Para isso lutamos numa sala de cada vez com uma quantidade de hologramas. Para passarmos de sala temos que destruir vários hologramas até que apareça na parte de cima a mensagem «security sistem breached», após o que nos devemos encaminhar para a porta e passar de sala.

De vez em quando encontram na parede uma espécie de alarme. Se virarem o herói de costas nessa direcção (usando o «space») e o puserem inclinado (baixo+«fire») a energia cresce. Apenas mais um detalhe; na 3.ª sala do mar encontram uma pedra que não se destrói simplesmente disparando contra ela. Para a destruírem façam ricochete com o casco da parte de cima, de forma a que bata na pedra, depois é que têm de disparar contra ela de frente. Passem e encontrarão mais à frente um polvo. Primeiro destruam os tentáculos. Depois a boca e os olhos.

Caso vos falte energia ou foguetes, voltem à sala do barco. Destruindo os tubos que caem apanham munições. Para o *Hammerfist* é tudo.

Senda selvagem — Depois de inserida a palavra chave «Platanon» comecem a jogar. Sigam para a esquerda até chegarem a um cruzamento (um caminho para cima e outro para a frente). Subam para evitarem ser atingidos pelas lanças e quando passarem de quadro desçam tudo até chegarem a uma nova sala na parte de baixo. Saltem para a frente tendo cuidado com as pedras. Desçam tudo até verem água. Sigam para a direita, deixem o feiticeiro disparar, desçam, encostem-se à pedra onde ele está, porque assim ele não vos acerta.



Quando a minhoca passar para a vossa esquerda desçam e passem. Subam e entrem na primeira porta à vossa esquerda, vão matando minhocas ao longo de duas salas, subam ao máximo e ponham-se ao pé do homem. Quando ele subir a lança, avancem; quando descer, baixem-se. Passem assim essas salas, subam e apanhem os tiros. Voltem pela parte de baixo, tendo cuidado com a areia movediça, saltando-a. Voltem até à entrada e sigam para a direita, tratando das minhocas que vos aparecerem.

Na segunda sala entrem no caminho que tem duas minhocas (depois de as matarem, é evidente), avancem e entrem no teletransportador. Desçam, saltem e saltem outra vez (se caírem do lado esquerdo não conseguem passar, o que vos obriga à perda de uma vida), no outro quadro, desçam, subam a pedra e ponham-se a disparar até que o selvagem morra. Passem e façam o mesmo no outro quadro. Depois vão destruindo as pedras e entrem no teletransportador. Recuem uma sala e subam.

Quando chegarem ao topo saltem. Continuem a subir e no fim desçam e matem o selvagem. Saltem para o bloco e saltem para o outro lado. Subam, deixem-se cair para o bloco e ponham-se à beirinha na parte de trás. Saltem e desçam, ponham-se novamente à beirinha e saltem. Desçam e passem. Nesta sala sigam o caminho e passam facilmente. Sigam e subam para a pedra, saltem para a erva, desçam e vão para o teletransportador.

Sigam depois para a esquerda, matem o selvagem e passem. Matem o outro selvagem, avancem, andem mais outro quadro e aí desçam e subam para passarem. Façam o mesmo na outra sala e subam para os blocos até subirem de cenário. Nessa sala, subam tudo, desçam e matem o selvagem. Saltem para onde o selvagem estava, desçam e avancem. Vão subindo e destruindo as pedras, subam para a parte de cima e subam para o outro ecrã. Quando forem a passar para o seguinte ecrã, saltem e destruam a pedra. Desçam e sigam para o próximo cenário. Quando entrarem, ponham-se logo a disparar para destruirem as pedras. Quando forem na última subida, saltem a pedra. Caiam para a água, matem a minhoca e avancem.

Na altura de passar o homem da ponte, irá aparecer-vos uma minhoca por detrás, cuidado. Façam como referi anteriormente para passar os homens. Sigam para a direita, cuidado com o feiticeiro e entrem na passagem subterrânea. Mais duas salas a matar minhocas e na outra um teletransportador. Entrem nele e serão transportados para o fim do jogo. Sigam para a esquerda e aparecerá a mensagem «Esta é a câmara do tesouro. Está vazia».

Andem mais um bocado e cairão num buraco e aí sim, é o verdadeiro final onde se pode ler «Este é o tesouro dos Aztecas. Nunca poderás sair daqui. És rico mas morrerás à fome».

E assim me despeço. Até à próxima.

TECNARCOM

CONCEBIDOS PARA O FUTURO

PROVADOS NO PASSADO

SIG MARTELOS DEMOLIDORES E PERFURADORES

TECNARCOM, LDA.
FUNDADA EM 1956
VENDAS, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E FROTA DE ALUGUER:
RUA DO TELHAL AOS OLIVAIS, 23-25
Telefs. 858 14 69 - 858 42 04 – Telefax 858 21 07 – Telex 60290 ATEMAC P
1900 LISBOA — PORTUGAL

TEATRO VILLARET
TELEF. 93 85 46

HOJE ESTREIA ÀS 20.30 H.

VASCO MORGADO
APRESENTA

RAUL SOLNADO

• IO APOLLONI • MANUELA MARIA

OS BANCÁRIOS Também TÊM ALMA

COMÉDIA MUSICAL
Original de Terzoli e Vaime, com partituras de Berto Pisano.
Tradução: Raul Solnado e Armando Cortês
Letras: Pedro Bandeira Freire
Encenação: CASTRO GUEDES
Figurinos: HELENA REIS
Coreografia: FERNANDO LIMA
Arranjos e Direcção Musical: RAMON GALARZA
... os colegas
Amílcar Aguiar, Carlos Leonel, Duarte Almeida, Ismael Macedo, José Carlos, José Luís Brás, Paulo Oliveira
... e ...
Chiribiri, uma cadela às suas ordens.

M/12 ANOS

DE TERÇA A SÁBADO ÀS 20.30 H • DOMINGO 16 H / 20.30 H

apoio: CORREIO da manhã

O GRUPO D'ARTE MÓVEIS, CONFIANÇA FOI CLASSIFICADO O QUE MAIS BARATO VENDE EM RELAÇÃO PREÇO/QUALIDADE. E GANHOU O PRÉMIO INTERNACIONAL DE QUALIDADE

D'ARTE MÓVEIS CONFIANÇA

NATAL

FANTÁSTICO

Novos modelos
A prestações e sem juros

GRANDE VARIEDADE DE MOBILIÁRIO DE ESTILO E MODERNO

LOJAS D'ARTE MÓVEIS, CONFIANÇA
Odivelas — R. Alfredo Ruas, 50 — Pedernais
T. 9326054 - 9326058
Almada — Av. 25 de Abril, 45 — T. 2769001
Lisboa — Estrada de Benfica, 174-176 — T. 780599
Lisboa — Av. Almirante Reis, 125-127 — T. 530076
Lisboa — Hipermercado Ibérico — T. 7595959
Lisboa — R. Luciano Cordeiro, 18-A — T. 3522662
Barreiro — R. Dr. Manuel Pacheco, 92-A — T. 2077237
Setúbal — Av. D. Manuel I, lote 80 — T. 741699
Montijo — R. José Joaquim Marques, 40 — T. 2301197
Mem Martins — R. da Azenha, 3 — T. 9217570
Camarate — R. Cidade de Lisboa, lote 6 — T. 9475311
Carcavelos — R. Paulo Jorge, 3 — T. 2475289
Amora — Marco Severino, Fogueteiro — Centro Comercial — T. 2523415

LOJAS PICA-PAU
Queluz — Av. Elias Garcia, 74-B — T. 4363679
Amadora — Av. D. Nuno Á. Pereira 5-B — T. 4945691
Mem Martins — R. Chaby Pinheiro, 8 e 12 — T. 9217294

LOJAS UTILAR
Charneca — Estrada de Camarate, lote 4 — T. 9475311
Camarate — R. Avelino S. de Oliveira, lt. 1 — T. 9474526